

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dunia pendidikan saat ini dituntut untuk dikembangkannya pendekatan pembelajaran sesuai dengan dinamika pendidikan di Indonesia yang berakar pada UUD 1945 dan UU Nomor 20 Tahun 2003. Berakar pada nilai nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia, tanggap terhadap tuntutan zaman, serta sesuai dengan perkembangan IPTEK. Pendidikan selalu menjadi sorotan banyak orang. Tidak hanya dari pemegang kebijakan, tetapi juga pengguna atau peserta didik. Saat ini dan masa depan, pendidikan akan menjadi tantangan yang akan terus berubah disesuaikan dengan standar pengembangan IPTEK. Duschl (2022, hlm. 21) mengatakan pendidikan merupakan bagian dari rekayasa sosial. Melalui suatu komunitas, maka pendidikan dapat dibentuk dan diarahkan ke tujuan tertentu.

Permasalahan bangsa yang semakin hari semakin kompleks ini menimbulkan adanya berbagai krisis multidimensi ditambah dengan pengaruh dari arus informasi memunculkan beragam bentuk perilaku di masyarakat, khususnya bagi para peserta didik. Perkembangan teknologi merupakan sesuatu yang tidak bisa kita hindari dalam kehidupan ini. Pada kenyataannya, masih banyak permasalahan yang harus dihadapi dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia. Permasalahan ini dipengaruhi oleh sejumlah faktor eksternal yang berasal dari luar peserta didik, maupun faktor internal yang berasal dari dalam diri peserta didik.

Proses pembelajaran hendaknya berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat dan minat peserta didik. Proses pembelajaran harus melibatkan banyak pihak yang diimbangi oleh perkembangan teknologi untuk mempermudah tercapainya suasana tertentu dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik nyaman dalam belajar. Dalam hal ini, hakikat belajar

yaitu suatu proses pengarahan untuk pencapaian tujuan dengan melakukan perbuatan melalui pengalaman yang diciptakan.

Pihak yang dimaksud salah satunya ialah bahan ajar karena berguna membantu pendidik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Bagi pendidik, bahan ajar digunakan untuk mengarahkan semua aktivitasnya dan yang seharusnya diajarkan kepada peserta didik dalam proses pembelajaran. Pengalaman belajar tersebut perlu adanya standarisasi penilaian hasil belajar. Penilaian hasil belajar memerlukan sebuah pengolahan dan analisis yang akurat sehingga pembelajaran dapat berjalan efektif dan efisien.

Perkembangan TIK yang semakin pesat telah mendorong industri pendidikan untuk mulai menggunakan sistem pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*) memungkinkan peserta didik untuk mengakses sumber belajar dari lokasi manapun. TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*) adalah konsep yang digunakan untuk menggambarkan keterkaitan antara pengetahuan tentang teknologi, pengetahuan tentang metode pembelajaran, dan pengetahuan tentang subjek yang diajarkan dalam proses pembelajaran (Eko, 2024, hlm. 22).

TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*) digunakan untuk menggambarkan penerapan teknologi dalam proses pembelajaran, ini bisa digambarkan dengan teknologi analog dan digital. Dengan pesatnya perkembangan teknologi dan dilihat dari semakin didominasinya masyarakat dengan bermacam-macam teknologi seperti *smartphone*, tablet, komputer, dan banyak lagi teknologi yang terus berkembang yang membuat sebagian besar hari-hari masyarakat dihabiskan untuk berinteraksi dengan beberapa bentuk teknologi, menjadikan TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*) sangat penting untuk pendidikan sekarang, karena menjadi standar pendidikan yang dapat diharapkan pada saat ini dan juga bisa meningkatkan kualitas pendidikan.

Pendidikan saat ini sudah memasuki fase dimana teknologi tidak hanya sebagai sumber daya yang penting, melainkan juga sebagai alat penting untuk

membantu meningkatkan pengalaman bagi peserta didik dan pendidik. TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*) mencakup berbagai metode pembelajaran berbasis teknologi seperti *canva*, *powtoon*, *articulate storyline*, *google meet*, sistem manajemen pembelajaran, aplikasi seluler dan web, serta *platform* serupa lainnya. TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*) membuat pendidik tidak lagi terbatas pada buku teks yang disediakan oleh institusi, melainkan dapat menggunakan sumber lain seperti video, audio, dan bagian multimedia lainnya.

Setiap individu membutuhkan pendidikan sebagai penunjang kehidupan sehari-harinya. Dalam dunia pendidikan, terdapat berbagai kegiatan yang saling terkait satu sama lain. Agar mencapai pendidikan yang terarah dan teratur, penting untuk memahami berbagai faktor yang mempengaruhi proses pendidikan. Untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan, setiap bagian dalam pendidikan perlu dipahami secara mendalam sehingga komponen-komponen tersebut dapat berfungsi dan berkembang secara optimal.

Di Indonesia, banyak sekolah yang menyediakan fasilitas teknologi untuk membantu pengembangan potensi peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Nurkholis (2013) yang mengatakan bahwa pengenalan dan pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) pada tahap pendidikan formal sangat penting dalam era globalisasi, mengingat peserta didik adalah sumber daya manusia di masa depan. IPTEK telah berkembang pesat di abad ke-21 dan telah mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk Pendidikan.

Proses pengajaran di sekolah seringkali melibatkan multimedia interaktif, istilah ini muncul dari kata multimedia yang memiliki arti elemen media, seperti komponen audio, visual, audio visual, dan animasi. Dari beberapa media tersebut diintegrasikan menjadi satu kesatuan ke dalam sebuah komputer dan diolah yang nantinya ditampilkan secara bersamaan. Multimedia banyak digunakan di beberapa bidang diantaranya: bidang ekonomi, olahraga, kesehatan, pendidikan dan masih banyak lagi. Dengan menggunakan multimedia di beberapa bidang, bermaksud untuk memaksimalkan semua indra

yang ada pada manusia sehingga dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan informasi kepada publik dengan baik.

Penerapan IPTEK dalam pengajaran Pendidikan Pancasila di sekolah bisa dilakukan dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi. Namun, banyak sekolah masih menerapkan model pembelajaran tradisional yang hanya mengandalkan ceramah tanpa menggunakan media pembelajaran. Akibatnya, peserta didik menjadi pasif, tidak aktif dan kehilangan motivasi belajar. Oleh karena itu, pendidik harus mencari cara pembelajaran alternatif yang dapat meningkatkan motivasi peserta didik. Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan inovasi pendidik dalam menggunakan media pembelajaran yang lebih kreatif agar peserta didik dapat lebih bersemangat dalam belajar.

Peranan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar. Media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu dalam proses mengajar bagi pendidik untuk menyampaikan materi pengajaran, meningkatkan kreativitas peserta didik, dan meningkatkan perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan media, peserta didik akan lebih termotivasi untuk belajar, serta mendorong peserta didik menulis, berbicara, dan berimajinasi semakin terangsang.

Media sangat berperan penting dan strategis dalam mencapai tujuan pembelajaran yang efektif. Peserta didik pada saat pembelajaran membutuhkan motivasi ataupun dorongan untuk melakukan kegiatan belajar. Pada situasi ini, pendidik mempunyai tanggung jawab agar menumbuhkan semangat belajar peserta didik. Motivasi intrinsik dan ekstrinsik sangat dipengaruhi selama proses kegiatan belajar mengajar berlangsung. Motivasi intrinsik merupakan motivasi yang timbul dari dalam diri peserta didik itu sendiri tanpa adanya rangsangan dari luar, sebaliknya motivasi ekstrinsik merupakan motivasi yang timbul akibat adanya rangsangan dari luar diri peserta didik. Motivasi belajar

merupakan hal yang utama bagi peserta didik agar peserta didik dapat melaksanakan pembelajaran dengan baik guna membentuk perilaku yang baik dalam diri peserta didik.

Fenomena yang terjadi di lingkungan sekolah, seringkali peserta didik harus menempuh cara yang berbeda untuk dapat memahami informasi atau pelajaran yang sama. Beberapa peserta didik sering suka mencoret-coret ketika pendidik memberikan pelajaran atau lebih tertarik melihat peta daripada mendengarkan penjelasan. Ada juga peserta didik yang lebih suka mendengarkan ceramah daripada harus disuruh membaca buku dan peserta didik yang sering melakukan gerakan anggota tubuh saat berbicara karena merasa dengan melakukan hal tersebut akan dapat berpikir atau belajar lebih cepat dan lebih baik daripada harus duduk diam. Cara belajar dianggap memiliki peran penting dalam proses kegiatan belajar mengajar (Inah & Khairunnisa, 2019).

Peserta didik yang seringkali terpaksa belajar dengan cara yang tidak sesuai dan menyenangkannya tidak menutup kemungkinan dapat menghambat proses belajarnya terutama dalam hal konsentrasi dalam menyerap informasi yang diberikan. Pada akhirnya hal ini juga akan mempengaruhi hasil belajar yang tidak maksimal seperti yang diharapkan (Widyasari & Rafsanjani, 2021). Maka dari itu perlu adanya inovasi pembelajaran yang harus dikembangkan oleh seorang pendidik yang disesuaikan dengan perkembangan zaman saat ini, hal tersebut bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik.

Motivasi sangat penting dalam pendidikan karena dapat memengaruhi proses belajar siswa. Ketika siswa merasa termotivasi, mereka cenderung lebih terlibat dalam pembelajaran, mengambil inisiatif untuk mempelajari materi lebih dalam, dan mencoba lebih keras untuk mencapai tujuan mereka. Seorang peserta didik akan mendapat hasil yang diinginkan dalam belajar apabila dalam dirinya terdapat keinginan untuk belajar (Rahman, 2022). Sebaliknya, ketika peserta didik kehilangan motivasi, mereka cenderung menjadi pasif dalam pembelajaran, kurang berpartisipasi dalam kelas, dan mungkin bahkan berhenti

mencoba untuk belajar sama sekali. Motivasi memainkan peran penting dalam proses belajar peserta didik.

Motivasi dapat memengaruhi tingkat keinginan peserta didik untuk belajar, keterlibatan dalam proses pembelajaran, dan hasil akhir yang dicapai. Ketika peserta didik merasa termotivasi, mereka cenderung lebih antusias dan bersemangat untuk belajar. Mereka akan lebih aktif mengikuti pelajaran, bertanya pertanyaan, dan mencari pemahaman yang lebih dalam mengenai materi yang dipelajari. Selain itu, peserta didik yang termotivasi cenderung memiliki kepercayaan diri yang lebih tinggi sehingga lebih siap untuk mengatasi tantangan dalam proses belajar. Di sisi lain, apabila peserta didik tidak termotivasi, mereka cenderung merasa bosan, lelah, dan tidak bersemangat dalam proses belajar. Mereka dapat merasa bahwa materi yang dipelajari tidak relevan atau sulit dipahami sehingga cenderung kurang berpartisipasi dalam proses pembelajaran

Oleh karena itu, penting bagi para pendidik untuk memotivasi peserta didik agar mereka termotivasi untuk belajar. Beberapa cara untuk meningkatkan motivasi peserta didik adalah dengan memberikan pengakuan dan penguatan positif, menghadirkan materi pembelajaran yang menarik dan relevan, memberikan tantangan yang sesuai dengan kemampuan peserta didik, serta membantu peserta didik melihat hubungan antara materi yang dipelajari dan pengalaman dunia nyata mereka.

Meningkatkan motivasi peserta didik, para pendidik dapat memfasilitasi proses pembelajaran yang efektif dan membantu peserta didik meraih hasil yang lebih baik dalam pendidikan. Peserta didik yang termotivasi akan lebih bersemangat untuk belajar dan lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran sehingga mereka akan memiliki pemahaman yang lebih baik tentang materi yang dipelajari. Selain itu, peserta didik yang termotivasi juga cenderung untuk mengembangkan keterampilan dan kemampuan yang diperlukan untuk meraih hasil yang lebih baik dalam pendidikan, seperti keterampilan pemecahan masalah, keterampilan kritis, dan keterampilan sosial.

Untuk menyalurkannya, pendidik membutuhkan media untuk alat bantu dalam proses pembelajaran. Dilain sisi, media dapat menumbuhkan rasa ingin

tahu yang baik, minat yang kuat, dan keinginan untuk belajar pada peserta didik. Proses kegiatan belajar mengajar, sebagai seorang pendidik dalam menyampaikan materi yang akan disampaikan, perlu adanya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Salah satunya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila, pendidik dapat memanfaatkan teknologi seperti halnya dalam media pembelajaran. Pada pembelajaran Pendidikan Pancasila, pendidik cenderung memaparkan materi dengan metode ceramah berbantuan dengan media visual atau *powerpoint*. Akibatnya peserta didik cenderung menjadi malas, lesu dan lelah yang pada akhirnya tidak memiliki keinginan untuk mengikuti pelajaran Pendidikan Pancasila. Pembelajaran Pendidikan Pancasila menjadi penting harus diterima oleh peserta didik, karena itu untuk menumbuhkan motivasi belajar peserta didik dalam pelajaran Pendidikan Pancasila, salah satunya dengan menggunakan *wordwall* sebagai alat pembelajaran teknologi digital.

Jika tidak ada media pembelajaran, maka akan mengalami kesulitan dalam mengajar, materi menjadi monoton, dan peserta didik akan merasa bosan dengan apa yang diajarkan oleh pendidik. Oleh karena itu, media pembelajaran harus difungsikan untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar. Semakin menarik media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik, maka akan semakin tinggi pula tingkat motivasi belajar peserta didik. Namun, dalam praktiknya masih sering dijumpai para pendidik yang belum menerapkan media pembelajaran secara inovatif dan kreatif. Bukan hanya tidak menerapkan media tersebut, bahkan sama sekali tidak ada media pembelajaran di sekolah.

Berbagai permasalahan yang melatar belakangi pendidik tidak menggunakan media pembelajaran antara lain pendidik menganggap bahwa menggunakan media perlu persiapan, media itu barang canggih dan mahal, tidak biasa menggunakan media atau gagap teknologi (*gaptek*), dan lain sebagainya. Pada hal perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) saat ini, sangat menolong para pendidik untuk lebih inovatif dan kreatif dalam membuat media pembelajaran. Sekalipun perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi banyak memunculkan berbagai gejala sosial dan perubahan

dalam masyarakat, bukan berarti para tenaga pendidik menghindari dan tidak mau mengikuti perkembangan yang ada.

Menurut Presiden Republik Indonesia dalam pembukaan Rapat Koordinasi Nasional Pengawasan Internal Pemerintah Tahun 2017 di Istana Negara, Presiden Jokowi mengatakan bahwa dunia berubah sedemikian cepatnya akibat teknologi, bahkan negara-negara lain sudah sedemikian rupa berbicara tentang ruang angkasa. Sementara itu, orang Indonesia baru belajar menggunakan internet. Belum lagi berkutut dengan demo, fitnah, dan saling menghujat melalui media sosial dengan menyebarkan berita-berita hoaks.

Oleh karena itu, perlu kesiapan dari sumber daya manusia (pendidik) dalam mengatasi setiap problem yang ada. Salah satu cara mengatasi permasalahan yang ada ialah diperlukannya program pendidikan yang berkualitas, menyediakan berbagai pengetahuan, serta keterampilan dan nilai-nilai yang luwes sehingga menghasilkan sumber daya manusia yang tangguh, mandiri, dan bertanggung jawab dalam menghadapi tantangan global. Itulah sebabnya pendidik diharapkan mampu untuk mengembangkan keterampilan membuat media pembelajarannya sendiri. Perkembangan ilmu dan teknologi semakin mendorong ke arah pembaharuan, terlepas dari pro dan kontra atau positif dan negatifnya teknologi.

Wordwall merupakan *game* edukasi yang dapat dimanfaatkan untuk dijadikan media pembelajaran interaktif. Pada media pembelajaran ini banyak fitur-fitur yang menonjol yang menarik dan mampu membangkitkan motivasi belajar peserta didik dan juga memungkinkan untuk menciptakan aktivitas interaktif. Fitur tersebut berupa teka teki silang, kuis, permainan kata, dan permainan lainnya. Kelebihan *wordwall* ini banyaknya template yang dapat disesuaikan. Hal ini tentunya mempermudah pendidik untuk memilih fitur template yang sesuai dengan kebutuhan peserta didiknya. Mengingat pentingnya suatu pendidikan, khususnya pada Pendidikan Pancasila, maka proses pembelajaran harus menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Penggunaan media pembelajaran yang menarik merupakan suatu strategi yang efektif untuk meningkatkan motivasi peserta didik.

Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Wahyugi dan Fatmariza menyatakan bahwasannya media interaktif memiliki kapasitas untuk memperkuat keinginan siswa untuk memperoleh pengetahuan dan semangat belajar (Wahyugi & Fatmariza, 2021). *Wordwall*, sebuah *platform* pembelajaran yang ramah pengguna dan juga interaktif, hal ini telah diidentifikasi oleh para peneliti sebagai alat berbasis teknologi yang berharga untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan minat belajar peserta didik. Ketika pendidik secara efektif memasukan sumber belajar tersebut ke dalam proses pembelajaran, peserta didik dapat mengembangkan pemahaman yang kuat tentang materi pelajaran dan membangkitkan motivasi belajar peserta didik. Selain gratis, aplikasi *wordwall* ini memiliki 18 template yang mudah digunakan. Penggunaanya bisa dengan mudah mengganti template aktivitas satu ke aktivitas lainnya.

Pada situasi di SMAN 17 Bandung khususnya kelas XI pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dalam pemanfaatan media pembelajaran masih kurang diperhatikan. Dengan fasilitas teknologi pembelajaran yang memadai berupa komputer, jaringan internet dan projector namun fasilitas tersebut belum bisa dimaksimalkan secara optimal khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Seperti kebanyakan pendidik pada umumnya hanya memanfaatkan papan tulis, tayangan powerpoint, dan masih terpaku pada buku dalam penggunaan medianya. Hal ini membuat pelaksanaan kegiatan belajar berlangsung tidak variatif yang menjadikan peserta didik tidak tertarik dan tidak bersemangat dengan penyampaian materi pendidik.

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti berkeyakinan bahwa terdapat dampak positif penggunaan media pembelajaran *wordwall* yang dapat mempengaruhi motivasi belajar pada peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Maka dari itu peneliti menjadi tertarik melakukan penelitian yang berjudul **“Efektivitas Pembelajaran Berbasis TPACK Melalui Aplikasi *Wordwall* Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila (Quasi Eksperimen di Kelas XI SMAN 17 Bandung)”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah peneliti paparkan di atas, maka sebuah masalah penelitian dapat diidentifikasi harus memiliki hubungan, dampak, dan sebab akibat. Oleh karena itu pada penelitian ini, peneliti mengidentifikasi masalah-masalah yang harus diteliti sebagai berikut :

1. Kurangnya proses pembelajaran yang inovatif dan kreatif dalam penggunaan metode pembelajaran terbaru yang tidak membosankan pada proses belajar di mata pelajaran Pendidikan Pancasila, sehingga motivasi belajar peserta didik menjadi berkurang.
2. Kurangnya penggunaan teknologi dalam pembelajaran sehingga metode pembelajaran tidak *upgrade* pada belajar di kelas dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.
3. Terdapat rendahnya kesadaran diri peserta didik dalam menghadapi kesulitan dan suatu pemecahan masalah di dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila hal tersebut dikarenakan rendahnya motivasi belajar yang menimbulkan dampak buruk terhadap peserta didik.
4. Pada proses pembelajaran di dalam kelas peserta didik terlihat tidak aktif khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.
5. Kurangnya keterampilan teknologi pada metode pendidik sehingga dalam hal ini peserta didik tidak mengikuti perkembangan zaman pada proses pembelajaran.

C. Rumusan Masalah

Hadirnya rumusan masalah dalam sebuah penelitian bermaksud untuk dapat merumuskan masalah yang akan diteliti oleh peneliti secara jelas dengan tujuan agar masalah dalam penelitian terarah dan mudah dalam memecahkan masalah penelitian. Berdasarkan latar belakang yang telah peneliti uraikan maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Adakah pengaruh pembelajaran berbasis TPACK melalui aplikasi pembelajaran *wordwall* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil motivasi belajar peserta didik antara kelas yang menggunakan aplikasi *wordwall* dan kelas yang tidak menggunakan aplikasi *wordwall* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMAN 17 Bandung?
3. Sejauh mana efektivitas pembelajaran berbasis TPACK melalui aplikasi pembelajaran *wordwall* dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila?

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penggunaan aplikasi pembelajaran *wordwall* meningkatkan keinginan peserta didik untuk belajar tentang Pancasila dan Pendidikan Kewarganegaraan, berdasarkan judul masalah dan rumusan masalah yang diberikan peneliti. Oleh karena itu, tujuan penelitian adalah untuk :

1. Mengetahui pengaruh pembelajaran berbasis TPACK melalui aplikasi pembelajaran *wordwall* terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.
2. Mengidentifikasi perbedaan hasil motivasi belajar dengan metode TPACK pada peserta didik yang menggunakan aplikasi pembelajaran *wordwall* dengan peserta didik yang tidak menggunakan aplikasi pembelajaran *wordwall*.
3. Menganalisis efektivitas dalam pembelajaran berbasis TPACK melalui aplikasi pembelajaran *wordwall* dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

E. Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis dan praktis.

1. Manfaat Teoritis

Manfaat yang diharapkan oleh peneliti dari penelitian ini bila dilihat dari segi teoritis, yaitu :

- a) Memanfaatkan teknologi dalam variasi media pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman peserta didik yang ditingkatkan melalui media pembelajaran *wordwall*.
- b) Memberikan kontribusi bahwa motivasi peserta didik dapat ditingkatkan dengan menggunakan media pembelajaran *wordwall* pada peserta didik.

2. Manfaat Praktis

Manfaat yang diharapkan oleh peneliti dari penelitian ini bila dilihat dari segi praktis, yaitu :

a) Bagi Peneliti

Peneliti berharap dari penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan pengalaman baru dalam pemanfaatan teknologi pada pelajaran Pancasila dan Kewarganegaraan dengan menggunakan media pembelajaran *wordwall*.

b) Bagi Peserta Didik

Peneliti mengharapkan dengan penelitian ini dapat menambah pengalaman dalam belajar menggunakan media pembelajaran *wordwall* serta dapat menambah pemahaman dan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

c) Bagi Pendidik

Pendidik dapat memanfaatkan media pembelajaran *wordwall* ini dapat menjadi sebuah inovasi pembelajaran yang dapat diterapkan oleh pendidik untuk melaksanakan kegiatan belajar sebagai upaya untuk memperluas kemampuan dan motivasi belajar peserta didik.

d) Bagi Sekolah

Diharapkan memberikan manfaat dan masukan bagi sekolah dalam kegiatan belajar yang bisa meningkatkan motivasi pendidik untuk melakukan pembelajaran yang bervariasi dengan memanfaatkan teknologi yang sudah difasilitasi.

F. Definisi Operasional

Sesuai dengan judul penelitian yaitu “Efektivitas Pembelajaran Berbasis TPACK Melalui Aplikasi *Wordwall* Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila (Quasi Eksperimen di Kelas XI SMAN 17 Bandung)”. Maka definisi operasional yang perlu dijelaskan yaitu :

1. Teknologi Pembelajaran

Teknologi Pembelajaran merupakan studi dan etika praktik dalam memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan, dan mengelola proses serta sumber daya teknologi yang sesuai (Miftah, 2022, hlm. 26).

2. TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*)

TPACK merupakan konsep yang digunakan untuk menggambarkan keterkaitan antara pengetahuan tentang teknologi, pengetahuan tentang metode pembelajaran, dan pengetahuan tentang subjek yang diajarkan dalam proses pembelajaran (Eko, 2024, hlm. 22).

3. Media *Wordwall*

Wordwall merupakan suatu situs pembelajaran yang dimana guru dapat membuat berbagai template pembelajaran yang didesain dalam bentuk games. Pada media pembelajaran ini memuat visualisasi, suara, animasi dan permainan melibatkan interaksi yang mungkin bisa menarik perhatiannya (Lestari, 2021, hlm. 112).

4. Motivasi Belajar

Motivasi Belajar merupakan dorongan yang timbul baik dari dalam maupun dari luar peserta didik, yang mampu menimbulkan semangat dan kegairahan belajar serta memberi arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai. (Tri, 2023, hlm. 33).

5. Pendidikan Kewarganegaraan

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan pendidikan demokrasi yang bertujuan mempersiapkan anggota masyarakat agar memiliki kemampuan berpikir kritis dan berperilaku secara demokratis. (Agus, 2024, hlm.1)

G. Sistematika Skripsi

Sistem penulisan skripsi mencakup penerapan urutan rinci dalam penulisan yang dimaksudkan agar mempermudah pengerjaan skripsi secara sistematis. Selain itu, prosedur penulisan skripsi dibagi menjadi lima bab yang mencakup :

BAB I PENDAHULUAN

Bagian ini meliputi :

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Identifikasi Masalah
- C. Rumusan Masalah
- D. Tujuan Penelitian
- E. Manfaat Penelitian
 - 1. Manfaat Teoritis
 - 2. Manfaat Praktis
- F. Definisi Operasional
 - 1. Pembelajaran
 - 2. Teknologi Pembelajaran
 - 3. TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*)
 - 4. Media *Wordwall*
 - 5. Motivasi Belajar
 - 6. Pendidikan Kewarganegaraan
- G. Sistematika Skripsi

BAB II KAJIAN TEORI

- A. Kajian Teori Tentang Pembelajaran
 - 1. Definisi Pembelajaran
 - 2. Tujuan Pembelajaran
 - 3. Ciri-Ciri Pembelajaran
 - 4. Prinsip-Prinsip Pembelajaran
 - 5. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Proses Pembelajaran

- B. Kajian Teori Tentang Teknologi Pembelajaran
 - 1. Definisi Teknologi Pembelajaran
 - 2. Manfaat Teknologi Pembelajaran
 - 3. Kelebihan Teknologi Pembelajaran
 - 4. Kekurangan Teknologi Pembelajaran
- C. Kajian Teori Tentang TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*)
 - 1. Pengertian TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*)
 - 2. Tantangan Pembelajaran Berbasis TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*)
- D. Media Pembelajaran *Wordwall*
 - 1. Pengertian Media Pembelajaran *Wordwall*
 - 2. Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall*
 - 3. Kelebihan Media Pembelajaran *Wordwall*
 - 4. Kekurangan Media Pembelajaran *Wordwall*
 - 5. Tantangan dan Solusi Media Pembelajaran *Wordwall*
- E. Kajian Teori Tentang Motivasi Belajar
 - 1. Pengertian Motivasi Belajar
 - 2. Peran dan Fungsi Motivasi Belajar
 - 3. Macam-Macam Motivasi Belajar
- F. Kajian Teori Tentang Pendidikan Kewarganegaraan
 - 1. Definisi Pendidikan Kewarganegaraan
 - 2. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan
 - 3. Visi dan Misi Pendidikan Kewarganegaraan
- G. Penelitian Terdahulu
- H. Kerangka Berpikir
- I. Asumsi dan Hipotesis